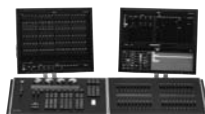
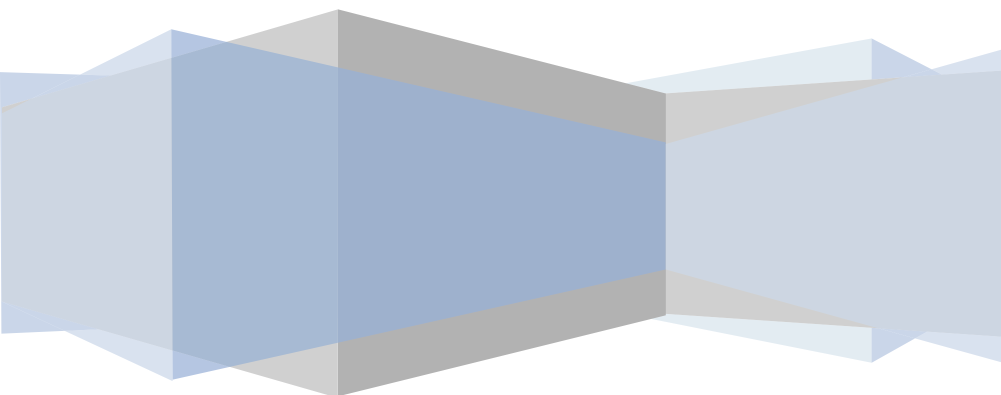
Guia Rápido ION®



- FOUNDATION

250410



CTel! CENTRO DE TREINAMENTO TELEM
TELEM Iluminação e Cenotecnia
ETC®

CTe!
CENTRO DE TREINAMENTO TELEM

Guia rápido mesa **Ion**

Introdução à programação da mesa

Este manual tem como objetivo apresentar um panorama básico da mesa Ion e de sua programação para refletores convencionais, bem como suas principais funções. Ideal para novos usuários.

Objetivos do aprendizado:

- Identificar os elementos chaves do hardware da mesa **Ion**
- Identificar os elementos chaves da interface da mesa **Ion**
- Realizar o ***patch*** de refletores convencionais
- Trabalhar com canais no modo ***Live***
- Configurar níveis específicos de intensidade para canais
- Gravar, executar e apagar uma cena (***CUE***)
- Manusear arquivos de show (***save, edit, delete***)
- Gravar, selecionar e apagar grupos
- Gravar, carregar e limpar ***submasters***
- Criar passos nos efeitos
- ***BÔNUS*:** Compreensão na operação básica no trabalho com refletores multi-parâmetros.

Sintaxe:

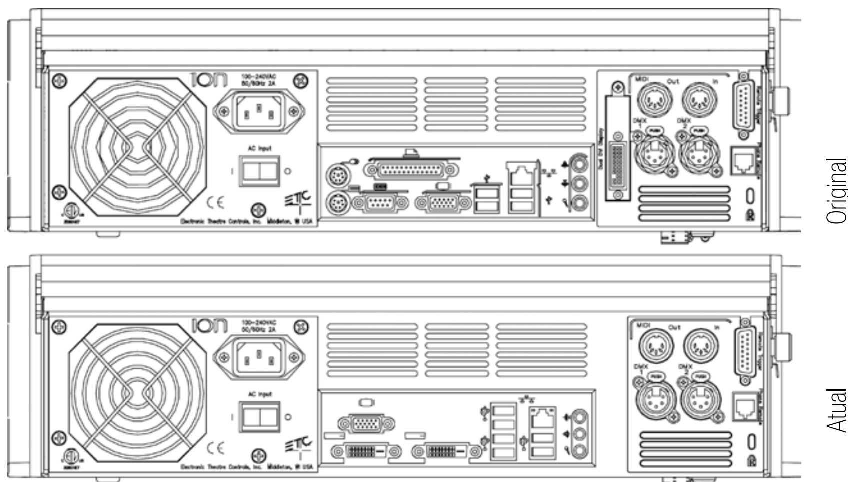
- **Negrito** — menus no ***browser***
- **[Colchetes]** — botões do painel
- **{Chaves}** — ***softkeys*** ou seleções diretas
- **< maior e menor >** — teclas opcionais
- **[Next] & [Last]** — teclas mantidas pressionadas simultaneamente

Índice

01-Conhecendo o equipamento

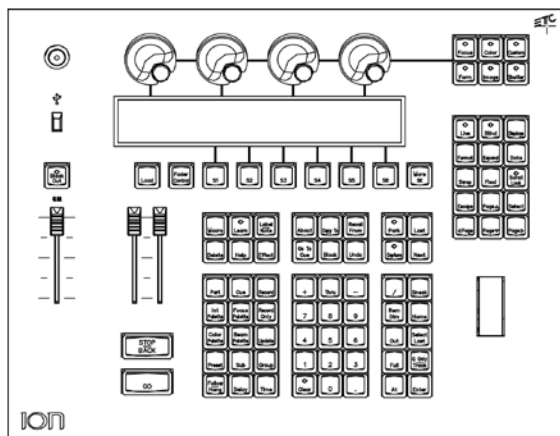
➔ Parte traseira

Ventoinha, botão para ligar, saídas de vídeo, USB, saídas DMX, MIDI, áudio.



➔ Parte frontal

Botão liga/desliga, porta USB, ***grandmaster, playback***, teclado de funções (funções, números, configurações de níveis), roda niveladora de intensidade, botões de navegação, ***display*** de visualização e ***encoders***.



➡ Telas de visualização

• Tela primária *LIVE* (canais):

- Canais ou ***table view***
- Informação do status das cenas (***CUE***)
- Linha de comando
- **[Format]** para exibir o a tela de sumário ou table views nos modos ***Live*** ou ***Blind***
- Segure **[Format]** e movimente a roda de intensidade para executar funções de zoom
- **[Page ▲]** ou **[Page ▼]** – movimenta uma página inteira por vez.
- **[Scroll Lock] On** – movimenta uma linha por vez
- **[Data]** mostra os valores por trás de todos os parâmetros referenciados ou marcados. Segurando **[Data]** e pressionando o botão da categoria (**Focus**, **Color**, **Beam**) para alterar o nível de detalhe dos parâmetros dos canais.

• Tela estatus de playback (lista de cenas):

- Área de lista de cenas com informações de tempo e lembretes (***flags***)
- **Master playback** ou **status** do **fader** indicam a situação presente dos pares de ***faders*** (***crossfader***)
- **CIA** (***Central Information Area*** / Área central de informações) – inclui a tela de parâmetros e o browser
- **Lock** (***push pin*** em versões de softwares mais antigas)
- **[DisplayS]** dirige o foco para o ***browser***
- **[Page ▲] [Page ▼]** – navegação pelos menus
- **[Page ►]** – abre os submenus
- **[Page ◄]** – fecha os submenus
- **[Select]** – abre o item selecionado no ***browser***

• Outras telas de navegação

- **[Swap]**
- **[Expand]**

• Modo Flexi – Disponível na tela de sumário e na table view

- Todos os canais
- Todos os canais com ***patch***
- Todos os canais do show (canais gravados em uma ***Cue***)
- Canais ativos (canais com intensidade acima de 0 ou parâmetros de ***Focus***)
- Canais selecionados

Pressione [Flexi] continuamente:	*muda as telas de visualização*
Ou [Flexi] + softkey:	*as opções de display aparecem como softkeys*

Estrutura da sintaxe na linha de comando

A maioria das instruções pode ser inserida através de uma linha de comando. Ao inserir um dado na mesa, o usuário deve respeitar uma sintaxe específica para a programação. A ordem da sintaxe pode ser descrita como:

- O que está tentando afetar? (canais, grupos)
- O que deseja que ele faça? (mudar intensidade, foco, ***pan***, ***tilt***)
- Qual o valor desejado? (Intensidade no máximo e íris em 50%)

Enter

Levando em conta que a linha de comando poderá receber múltiplas edições e instruções de uma vez, é necessário fazer com que a mesa entenda quando esta ação tiver sido finalizada. Isto é realizado ao pressionar o botão **[Enter]**. Na área central de informações (***CIA*** e ***browser***) utilize o botão **[Select]**.

Há alguns comandos semiprontos, portanto, a utilização do botão **[Enter]** é dispensável. Alguns são:

[Out]	*ajusta canais a nível 0*
[At] [+] [+]	*aumenta intensidade de canais até porcentagem padrão (10%)*
[At] [-] [-]	*reduz intensidade de canais até porcentagem padrão (10%)*
[At] [At]	*= Full [Enter]*
[Full] [Full]	*= botão Level (Exps/Expn), canal = selecionado no setup*

Clear

Pense no botão **[Clear]** como se fosse o backspace do seu teclado.

➔ Help

Pressione e segure o botão **[HELP]** e qualquer outro botão para ver:

- O nome do botão
- Descritivo do que o botão selecionado poderá fazer
- Um exemplo da sintaxe aplicada para a função (se houver)

A função ***HELP*** poderá ser utilizada com softkeys e botões clicáveis também.

02-Patch

Pressione o botão **[DisplayS]** e então a ***softkey*** 3 **{S3 Patch}** para que a tela de patch seja exibida.

• Patch de convencionais – por canais

[101] [At] [301] [Enter] *Seleciona o canal 101 e coloca o endereço (address) 301*

[102] [At] [515] [Enter] *Seleciona o canal 102 e coloca o endereço (address) 515*

[103] [At] [2] [/] [410] [Enter]
Seleciona o canal 103 e coloca o endereço (address) 410 do universo 2

Segurar o botão [Data] *apresenta o reverso do que foi selecionado*

[104] [Thru] [110] [At] [310] [Enter] *Seleciona os canais de 104 até 110 e colocam no endereço (address) 310 ate 316*

• Endereços múltiplos por canais

[111] [At] [320] [Thru] [330] [Enter] ou [+] ou [-]
Seleciona o canal 111 e coloca os endereços 320 ate 330, criando parts

[120] [Thru] [132] [At] [340] {Offset} [6] [Enter]
Permite o patch dos canais selecionados com um salto de 6 endereços por canal

• Desfazer patch vs. apagar

[1] [At] [0] [Enter] ou [1] [At] [Enter]
Remove do patch o endereço constante no canal 1

[Delete] [2] [Enter]
apaga o canal 2 do show

• Patch por endereços (Address)

- Pressione o botão **[Format]** para alterar o modo
- No modo endereço (address) : **[10] [At] [1] [Enter]** – Seleciona o endereço (address) 10 e coloca no canal 1
- No modo endereço (address): **[513] [Thru] [1024] [At] [0] [Enter]** – Limpa o universo 2, colocando todos os endereços no canal 0

• Patch de um canal composto – no formato canais

Um canal composto é um canal que controla equipamentos com múltiplos dimmers ou um equipamento com acessórios multi-parâmetros (como gobo motorizado, íris, color scroller entre outros).

[201] [Thru] [210] [At] [401] [Enter]
realiza o patch da primeira parte dos canais 201-210 no endereço 401

[Part] [2] [Enter] *uma parte 2 para os canais 201-210 será criada*

{Type}, {Manfctr}, {Generic}, {SCROLLER}
a parte 2 é definida como scroller com parâmetro de cor

[At] [421] [Enter] *a parte 2 iniciará no endereço 421*

[Part] [3] [Enter] *uma parte 3 para os canais 201-210 será criada*

{Type}, {Rosco}, {Gobo Rotator}
a parte 3 será definida como um gobo rotator com parâmetro de beam

[At] [441] [Enter]
a parte 3 inicia no endereço 441 (com dois endereços por canal, 441-442)

Volte para a tela ***Live***. Os canais se transformam em canais com parâmetros.

• Checando seu o patch

Check de canais – É necessário pressionar uma softkey. Talvez para acessá-la, terá que pressionar o botão **[More SK]**.

[1] [At] [7] {Chan Check} [Enter] e então [Next] [Next]
verificação de todos os canais com patch configurados a 70% de intensidade

• Check de endereços (address)

{Address} [1] [At] [7] [Enter] e então [Next] [Next]
mesmo procedimento dos canais, neste caso com verificação nos endereços

• FLASH

[4] {FLASH} [Enter] e então [Clear]	*para parar canal varia de 15% até 100%*

03-Trabalhando com canais

• Selecionando canais

[1] [Enter]	*seleciona canal 1*
[2] [+] [4] [Enter]	*seleciona canais 2 e 4*
[6] [Thru] [20] [-] [15]	*seleciona canais 6 a 20, exceto o 15*
[+] [21] [Enter] ou [-] [17] [Enter]	*adiciona ou remove canais da seleção corrente*

• Definindo níveis de intensidade para os canais

[1] [+] [3] [At] [5] [Enter]	*nível de intensidade a 50% (utilize [0] [5] para 5%)*
[6] [Thru] [20] [-] [11] [-] [13] [At] [65] [Enter]	*intensidade a 65% para canais 6 até 20, exceto 11 e 13*
[36] [Thru] [52] [Full] [Enter] ou [At] [At]	*ajusta os canais 36 a 52 em Full (100%)*
[21] [+] [22] [Enter] *e movimente a roda de intensidade*	*altera a intensidade dos canais 21 e 22*

• OFFSET

Offset é uma ***softkey*** que, ao ser pressionada, apresenta novas opções.

[6] [Thru] [20] {Offset} {Even} [At] [80] [Enter]	*seleciona os canais pares de 6 a 20 (6,8,10,12,14,16,18,20)*
[36] [Thru] [52] {Offset} [3] [At] [75] [Enter]	*seleção de 3 em 3 canais (36,39,42...)*
[71] [Thru] [94] {Offset} [6] [/] [3] [Full] [Enter]	*seleciona o terceiro canal a cada grupo de 6 canais*

• SNEAK + Enter

[Sneak] [Enter] *define em 0% qualquer canal selecionado*

[Clear] [Sneak] [Enter] *define em 0% todos os níveis acionados manualmente (Vermelho)*

[5] [Sneak] [Enter] *define em 0% um canal individualmente (5)*

[6] [At] [75] [Sneak] [7] [Enter] *define em 75% o canal 6 em 7 segundos*

04-Gravando cenas (cues)

• Comandos básicos de gravação:

[1] [Thru] [4] [Full] [Enter] *nível de intensidade a 100% para os canais selecionados*

[Record] <Cue> [1] [Enter] *cena 1 gravada – note que os canais mudam para cor azul*

[36] [Thru] [52] [At] [80] [Enter] *canais 36 ao 52 terão 80% de intensidade*

[Record] [2] [Enter] *cena 2 gravada*

[1] [+] [3] [+] [4] [Out] e [31] [+] [32] [At] [50] [Enter] *níveis de intensidade dos canais 1,3 e 4 serão removidos e canais 31 e 32 serão definidos a 50%*

[Record] [Next] [Enter] *realiza a gravação da próxima cena da sequência, no caso cena 3*

• Gravando cenas (cues) com tempos

[6] [Thru] [20] {Offset} [2] [Full] [Enter] *definição dos níveis de intensidade*

[Record] [4] [Time] [4] [Enter] *4 segundos de entrada e de saída*

[Record] [5] [Time] [3] [Time] [7] [Enter] *3 segundos de entrada e 7 de saída*

• Instruções múltiplas em uma única linha de comando

[36] [Thru] [52] [At] [At] *definição dos níveis de intensidade*

[Record] [6] [Time] [3] [Time] [4] [Label] Joe entra [Enter] *a cena 6 é gravada com 3 segundos de entrada, 4 segundos de saída e com nome definido "Joe entra"*

Segure [Select Last] *e selecione* {Select Ative} [Out] *todos os canais ativos ficarão a 0%*

[Record] [7] [Time] [0] [Label] B/O [Enter] *grave a cena, temporize e nomeie*

VOLTA AO ÍNDICE

• Deletar uma cena

[Delete] [7] [Enter] Pressione [Enter] *novamente para confirmar*

• DELAY

A contagem de um ***delay*** (atraso) é iniciada no momento que a cena é executada.

[23] + [24] [Full] [Enter] *definição dos níveis dos canais*

[Record] [7] [Delay] [3] [Label] Vermelho [Enter]
grava a cena 7 com um atraso de 3 segundos com nome definido "Vermelho"

[31] [Full] [Enter] *define os níveis dos canais*

[Record] [8] [Delay] [Delay] [4] [Enter]
grava a cena 8 com 4 segundos de atraso somente na saída

[Record] [9] [Time] [3] {Color} [Delay] [7] [Label] Yellow [Enter]
grava cena 9 com 3 segundos de entrada e 7 segundos de atraso na mudança de cor

• FOLLOW/HANG

Um tempo de ***follow*** se inicia quando uma cena for executada (quando o botão **[Go]** for pressionado).

Tempo de ***hang*** é algo similar, porém se inicia quando a cena estiver completado seus tempos, muito utilizado com equipamentos multi-parâmetros.

[Cue] [1] [Follow/Hang] [5] [Enter] *grava cena 1 com tempo de follow de 5 segundos*

[Cue] [2] [Follow/Hang] [8] [Enter] *grava cena 2 com tempo de follow de 8 segundos*

[Cue] [3] [Follow/Hang] [Follow/Hang] [5] [Enter] *grava cena 3 com 5 seg. de hang*

[Cue] [X] [Follow/Hang] [Enter] *remove o tempo de follow ou hang inserido na cena*

• LINK/LOOP

Link permite que cenas sejam executadas fora da sua seqüência de gravação

[Cue] [4] {Link/Loop} [1] [Enter] *efetua o Link da cena 4 com a cena 1*

[Cue] [4] {Link/Loop} [1] {Link/Loop} [4] [Follow] [2] [Enter]
Link da cena 4 com a 1 e gera um loop entre estas cenas, repetido 4 vezes

[Cue] [4] {Link/Loop} {Link/Loop} [0] [Enter]
seqüência de cenas repetida infinitamente. Para acionar a cena 5, pressione o botão [Go]

05-Playback

• Operações Básicas:

[Go]	*executa a cena pendente*
[Stop/Back]	*interrompe execução de cenas se não houver cena em andamento, executa a anterior*
[Stop/Back]	*se a cena estiver parada, um segundo acionamento executa a cena anterior*
[Go] depois de [Stop/Back]	*dá seqüência na cena que estava em execução*

• Usando a função "Go to Cue"

[Go to cue] [0] [Enter]	*define todos os valores de intensidade em 0 e reinicia a lista de cenas do começo, a primeira cena é selecionada e fica pendente*
[Go to cue] [Out] [Enter]	*similar ao comando anterior, mas além da intensidade define todos os parâmetros ativos em 0*
[Go to cue] [5] [Enter]	*vai para a cena 5*
[Go to cue] [Next] ou [Last] [Enter]	*vai para a próxima ou para a última cena*

06-Salvando um show

• Para salvar um show no qual você está trabalhando

Pressione **[DisplayS] File> Save>** e pressione **[Select]** ou de um duplo clique.

Are you sure? **[Enter]** ou clique em *Yes*.

Se (*untitled*), perguntar o nome do show? Utilize o teclado ou clique no teclado virtual, apague o "*Show file*" e digite o nome que preferir e então aperte **[Enter].**

• Quick save

Segure o botão **[Update]** e aperte **[Select].**

• Para salvar em um local diferente ou com um nome diferente

[Displays] File> Save As> Show File Archive> e pressione **[Select].**

Are you sure? **[Enter]** ou clique em *Yes*.

Nome do show? Utilize o teclado ou clique no teclado virtual, apague o "***Show file***" e digite o nome que preferir e então aperte **[Enter].**

• Criando um novo arquivo de show

[DisplayS] File> New> e pressione **[Select]** ou duplo clique.

Are you sure? **[Enter]** ou clique em *Yes*. Show estará com nome a definir (untitled).

07-Grupos

Grupos não armazenam mais informações de intensidade.

(Utilize os palettes de intensidade para proporções de intensidade)

• Gravando grupos

[1] [Thru] [4] [Record] [Group] [1] [Enter]	*grava os canais 1-4 para o grupo 1*
1 + 10 + 2 + 9 + 3 + 8 + 4 + 7 + 5 + 6 [Record] [Group] [2] [Enter]	*o grupo mantem a seqüência dos canais conforme eles foram definidos*
{Select Last} [Record] [Group] [3] [Label] Name [Enter]	*seleciona os últimos canais, grava e adiciona um nome para este grupo*
[36] [Thru] [52] [At] [At]	*definição dos níveis de canais*
{Select Active} [Record] [Group] [4] [Label] Vermelho [Enter]	*canais ativos serão selecionados, gravados e nomeados como Vermelho*

• Trabalhando com grupos

[Group] [1] [At] [5] [Enter]	*seleciona o grupo 1 e posiciona todos os canais a 50%*
[Group] [2] [Enter] e então pressione [Next]	*acesso ao grupo e o primeiro canal presente neste grupo*

• Apagando grupos

[Delete] [Group] [3] [Enter] [Enter]	*apaga o grupo 3(o segundo Enter confirma a operação)*
[Delete] [Group] [4] [Thru] [Group] [6] [Enter] [Enter]	*apaga do grupo 2 até o 4*
[4] [Delete] [Group] [1] [Enter]	*apaga o canal 4 do grupo 1*

• Lista de grupos

[Group] [Group]	*abre a lista de todos os grupos já gravados*

08-Submasters

• Configurando os faders nos wings

Os ***faders*** disponibilizados nos ***wings*** da mesa ION são configurados como ***submasters***, mapeados sequencialmente. Ao começar um novo show, os ***submasters*** serão mapeados 1:1, algo como, submaster 1 p/ canal 1, submaster 2 p/ canal 2. E o usuário poderá apagar o conteúdo já existente em todos os submaster para começar uma nova configuração.

• Apagando conteúdo de um submaster

[Delete] [SUB] [5] [Enter] [Enter]	*apaga o conteúdo do submaster 5 (o segundo Enter é para confirmar a operação)*
[Delete] [SUB] [1] [Thru] [Enter] [Enter]	*apaga o conteúdo dos submasters 1 ao 300*

• Gravando um submaster

[1] [Thru] [4] [At] [Full] [Enter]	*níveis de intensidade serão definidos*
[Record] [SUB] [1] [Enter]	*grava os valores correntes dos canais e suas intensidades no submaster 1*
[Group] [7] [At] [At] [4] [+] [21] [+] [22] [Full] [Enter]	*define níveis de intensidade*
[Record], **e então pressione o botão *bump* do *fader* - (o qual estiver o LED)**	
[Record] [SUB] [3] [Label] Azul [Enter]	*...nomeie o submaster*
[2] [+] [8] [+] [13] [+] [18] [Record] [SUB] [4] [Enter]	*grava todas as informações contidas em cada canal selecionado no submaster 4*

Nota: Se um ***submaster*** estiver com seu ***Fader*** levantado e um canal for acionado manualmente, ao realizar a operação de gravação neste ***submaster*** os novos canais acionados serão adicionados a este ***submaster***.

• Atualizando um submaster

[Group] [7] [At] [75] [Enter] – níveis de intensidade serão definidos

[Update] [SUB] [2] [Enter] – atualiza as alterações somente no conteúdo do *submaster* 2.

[31] [At] [75] [Enter] – níveis de intensidade serão definidos

[31] [+] [32] [Update] [SUB] [5] [Enter] – atualização somente dos canais 31 e 32 no *submaster* 5

• Lista de submasters

[SUB] [SUB] – Abrirá a lista de *submasters*. Utilize as softkeys para selecionar e editar.

• Additive vs. Inhibitive

- *Additive* contribui para a saída de informações (modo padrão)
- *Inhibitive* ou *subtractive* – limitará a saída de informações (algo como um ***mini-grand master***)

[Record] [SUB] [6] {MODE}* [Enter] *gravará as informações presentes para o submaster 6 e alterará o modo*

[SUB] [6] {MODE}* [Enter] – alterna um *submaster* entre *additive*, *inhibitive* ou *effectSub*.

Se atente na linha de comando para o modo apropriado: ***additive, inhibitive*** ou ***effectSub***. O LED relacionado ao ***fader*** para este ***submaster*** ficará Vermelho se estiver em ***inhibitive*** e um pequeno "I" em amarelo será apresentado na tela de canais (***LIVE***) para os canais gravados neste sub.

• Tempos em submasters

Utilize os botões de ***bump*** como se fosse o botão **[Go]**

[SUB] [2] [Time] [3] [Time] [4] [Time] [3] [Enter] *configura 3 segundos para tempo de entrada, 4 segundos para se manter acionado e 3 segundos para tempo de saída*

[SUB] [3] [Time] [3] [Time] {HOLD} [Time] [3] [Enter] *3 segundos para entrada, 'hold' mantém o submaster acionado aguardando um próximo bump e 3 segundos para saída.*

[SUB] [3] [Time] [Enter] *limpa todos os tempos registrados no submaster 3 para a configuração original (Up = 0, Dwell = Manual, Down = 0)*

• Mudando as páginas - 15 páginas disponíveis

[6] [+] [10] [+] [16] [+] [20] [Full] [REMDIM] [Enter] *configura os níveis de intensidade*

[Record] [SUB] [21] [Enter] *grava os valores do submaster 21 na página 2*

Pressione e segure [Fader Controls] *apresenta o número de páginas na tela de visualização do wing. Pressione o botão bump da página que deseja.*

• Controle manual dos submasters

[SUB] [1] [Out] [Enter] *remove a intensidade do submaster 1 independentemente da posição do fader*

[SUB] [1] [Thru] [Out] [Enter] *remove a intensidade de todos os submasters independentemente da posição do fader*

• Carregando faders

Submasters ou cenas podem ser acionados através dos ***faders*** e poderão ser gravados somente em ***faders*** que não contiver informação (Veja sobre "Limpar informações de ***faders***" abaixo).

[SUB] [4] [Enter] *define na linha de comando o submaster a ser utilizado.*

Pressione ambos os botões de bump do *fader* (*Load*) *o submaster 4 será carregado neste fader.*

Pode pressionar [Next] e então (Load)... [Next] e então (Load) *carrega os submasters sequencialmente.*

[Cue] [4] [Enter] *define na linha de comando cena a ser utilizada*

Pressione ambos os botões de bump do fader (Load) carrega neste fader a cena 4 em sua lista correspondente.

➡ Liberando faders

Se um ***submaster*** com dados (ou um ***fader*** de playback) já estiver ocupando um fader, este fader deverá ser liberado antes que outro ***submaster*** ou cena possa ser carregada. Só pode ser feito um por vez.

- Pressione **[FADER CONTROLS]** – alterará as softkeys.
- Pressione e segure **{Release}**
- Pressione ambos os botões do fader desejado **(Load)**
- O fader será liberado mas o submaster ou cue não será apagado.

09-Efeitos Simple Step-Based

• Criando um Efeito Step-Based

[Effect] [Effect]	*abre a lista de efeitos*
[Effect] [1] [Enter]	*define o número do efeito*
<Type>{Step-based}	*desiga o efeito como Step-based*
{Step} [1] [Thru] [4] [Enter]	*define o número de passos*
[Page ▶	*seta para direita para acessar a coluna dos canais*
[1] [Thru] [4] [Enter]	*especifica os canais*

• Executando o efeito

[LIVE], [1] [Thru] [4] [Effect] [1] [Enter]	*executa o efeito criado sobre os canais 1-4*

• Atributos de efeito

- **[Effect] [Effect]**- abre a lista de efeitos
- Clique em **{Attributes}** – no numero do efeito desejado

Os recursos básicos de um efeito incluem: "***forward***", "***reverse***", "***bounce***", "***positive***", "***negative***", e '***andom grouping ou random rate***".

Com o efeito em execução, o usuário poderá executar estes recursos para ver como eles influenciam na mudança do efeito.

Qualquer ajuste em um dos outros detalhes ("***Cycle Time***", ***Duration***, ***Exit***...) serão aplicados imediatamente.

Lembre-se você pode editar os passos (***steps***) do efeito individualmente, basta selecionar o passo desejado e pressionar **[Page□]** para acessar as colunas de tempos, ***"Step time," "Dwell Time," "Decay Time, "On" e "Off" State.***

• Parando um efeito

[1] [Thru] [4] [Effect] [Enter]	*interrompe os efeitos em execução nos canais 1-4 ou*
{Fader Controls}{Stop Effect} [Enter]	*interrompe todos os efeitos em execução*
{Fader Controls}{Stop Effect} [901] [Enter]	*interrompe um efeito específico*

10-Equipamentos multi-parâmetro

➡ Patch de um equipamento multi-parâmetro

• Modo Canal

- Selecione os canais **[61] [Thru] [64] [Enter]**
- Selecione **{Type}** na área central de informações – observe as três ***softkeys*** **{Show}, {Manfctr}, e {User}**
- Selecione **{Manfctr}** – duas colunas da esquerda exibem os fabricantes, ao selecionar o fabricante a coluna da direita será destacada com os equipamentos da marca selecionada.
- Selecione **{ETC}** e então selecione o equipamento **{Revolution RWM/SM}** – o nome do equipamento será posicionado na linha de comando depois dos canais.
- **[At] [152] [Enter]** realiza o ***patch*** de todos os equipamentos a começar pelo endereço 152.

ou

• Utilizando os Encoders

- Selecione os canais **[61] [Thru] [64] [Enter]**
- Utilize os ***encoders*** para selecionar fabricante, tipo/modelo, universo e endereço

Aguarde para a opção ***"Press to select"*** (Pressione para selecionar) se tornar ativa.

• Categorias de parâmetros

Os parâmetros **NP**s (***non-intensity parameters*** – parâmetros de não-intensidade) são divididos em quatro categorias principais:

- **Intensidade - Intensidade**
- **Focus – Pan e Tilt**
- **Color – todos os parâmetros de cor**
- **Beam – qualquer parâmetro não mencionado em outras categorias**

• Categorias chave

- Pressione **[FOCUS]** e observe o display LCD; Pan e Tilt disponíveis nos encoders
- Pressione **[COLOR]** e observe o display LCD; Color Scroller ou CMY, RGB, Hue/Sat são visualizados nos encorder. Pressione **[COLOR]** novamente para obter novas páginas de parâmetros.
- Pressione **[FORM]** e observe o display LCD; Edge, Iris, Zoom, Frost. Pressione o botão **[FORM]** novamente para obter novas páginas de parâmetros.
- Pressione **[IMAGE]** e observe o display LCD; Gobos, Efeitos. Pressione o botão **[IMAGE]** novamente para obter novas páginas de parâmetros.

11-Palettes e presets

Palettes e ***presets*** são conjuntos de dados de canais específicos para facilitar a criação de uma cena. No entanto, os presets podem agrupar todos os dados de um canal (intensidade,foco,cor, beam) ao invés de um único parâmetro, como um ***palette***. Ambos são dados referenciados, ou seja, quando estiverem inclusos em uma cena, efeito etc., qualquer alteração em seu conteúdo raíz será propagado em todos os locais que estiverem associados.

➔ Palettes

[Group] [6] [Thru] [8] [Full] [Enter] **[Group] [6] [Enter] – Frame 24, [Group] [7] [Enter] – Red 100%** **[Group] [8] [Enter] – Scroller, find Red**	*definem níveis de intensidade*
[Record] [COLOR PALETTE] [1] [Enter]	*todos os parâmetros de cor são gravados no color palette 1*
[1] [Thru] [64] [Full] [Enter]	*define níveis de intensidade*
[Record] [INTENSITY PALETTE] [1] [Enter]	*grava todos os parâmetros de intensidade dos canais ativos no palette de intensidade 1*
[Group] [8] [HOME] [Enter]	
[Group] [8] [Record] [BEAM PALETTE] [1] [Enter]	*grava os parâmetros de beam dos canais selecionados no Beam Palette 1*

[Group] [8] [HOME] [Enter] [Next] *movimento tilt primeiro, pan em segundo e foco para cada luz*

[Group] [8] [Record] [FOCUS PALETTE] [1] [Enter] *grava todos os parâmetros de focus dos canais selecionados gravados no Focus Palette 1*

• Recall Palettes

[GOTOCUE] [Out]

[Group] [6] [Thru] [8] [INTENSITY PALETTE] [1] [Enter] *Reativa o palette de intensidade 1 para todos os canais selecionados.*

[Group] [8] [FOCUS PALETTE] [1] [Enter] *Reativa o palette de foco 1 para todos os canais selecionados.*

[Group] [6] [Thru] [7] [COLOR PALETTE] [1] [Enter] *Reativa o palette de cor 1 para todos os canais selecionados.*

[Group] [8] [BEAM PALETTE] [1] [Enter] *Reativa o palette de beam 1 para todos os canais selecionados.*

[Group] [6] [FRAME] [FRAME] [2] *ao ser pressionado duas vezes, o botão [FRAME] exibe o palette de cor na linha de comando*

➔ Preset

Com todas as luzes e parâmetros configurados, o usuário poderá iniciar a gravação dos presets.

[Record] [PRESET] [1] [Label] red drum [Enter] *os parâmetros ativos são gravados no preset 1 e recebem o nome de red drum.*

12-Color picker

Ferramenta utilizada para seleção de cores de maneira prática e intuitiva.

Há possibilidade de selecionar qualquer gelatina dos fabricantes que estão inseridos no sistema e a mesa configurará automaticamente o refletor com a mesma cor representada pela gelatina.

Selecione a opção "gel" no ***Color Picker*** e depois escolha o fabricante.

[Group] [6] [Thru] [8] [Full] [Enter] *seleciona os refletores e os níveis de intensidade são definidos*

E então [DisplayS] [COLOR PICKER] *exibe o color picker*

13-Efeitos nos moving-lights

• Utilizando efeitos pré-programados

[Group] [8] [Full] [Enter]	*seleciona os refletores e os níveis de intensidade são definidos*
Então [Effect] [901] [Enter]	*aplica o efeito nos aparelhos*

➡ Editor de efeitos

[Effect] [Effect]	*a lista de efeitos é exibida*

• Execução com os atributos

Execute com estes “comportamentos” para ver como eles alterarão seus efeitos.

- Type
- Attributes
- Scale
- Entry with Time
- Cycle Time
- Exit with Time
- Duration /Cycle
- Grouping
- Parameters
- Trail

Quando qualquer efeito for especificado na linha de comando, o LCD dos ***encoders*** irá automaticamente ser apresentado com as seguintes propriedades:

- *Cycle Time* (O padrão é 5 segundos para efeitos relativos)
- *Scale*
- *Shape* (Vertical ou Horizontal como definido pelo botão **{Mode}**)
- *Axis*

• Para ver todos os efeitos que estão em execução

[Display] {Effect Status}	*abre a tela com as informações dos efeitos ativos*

14-Conceitos importantes

Ion é uma mesa que trabalha no estilo ***tracking***, LTP (***last takes precedence***) e Move-Fade. Se o modo de programação que estiver familiarizado for como a Express/Expression altere o modo de trabalho da mesa para ***Cue Only Mode***.

• Tracking vs. Cue Only

Ion é por padrão uma mesa estilo ***tracking***. Isto significa duas coisas. Em primeiro, o modo ***tracking*** esta relacionado com como as listas de cenas são criadas. Uma vez que os dados estão em uma lista de cenas, se manterão como parte desta lista, na sua configuração original, permanecendo com os mesmos dados nas próximas cenas até que novos dados sejam inseridos, ou sejam removidos da cena usando filtros ou efeitos anuladores.

Em segundo lugar, o modo ***tracking*** esta relacionado com o modo pelo qual as alterações de dados nas cenas são manipulados. A menos que seja instruído por um comando ***Cue Only***, alterações feitas em parâmetros de uma cena irá alterar também todas as cenas na lista que a cena em questão estiver inserida, esta alteração só será interrompida quando um comando de bloqueio for encontrado.

Cue only ocorre quando a informação inserida valerá apenas para a cena onde as informações foram registradas.

A mesa ***Ion*** também possui um botão chamado **[Cue Only/Track]** que possibilita o usuário a gravar ou atualizar a cena com exceções de sua programação padrão. Então se a mesa estiver programada para atuar no modo ***tracking***, este botão irá funcionar como ***Cue only*** e vice-versa.

Exemplo: em ***Blind*** > ***SPREADSHEET***

[Cue] [1] [Thru] [4] [Enter] [Enter]	*criará cenas de 1 a 4*
[Cue] [1] [Enter]	*cena 1 será selecionada*
[1] [Thru] [4] [Full] [Enter]	*canais selecionados serão exibidos em sua intensidade máxima dentro de todas as cenas subseqüentes*
[Cue] [3] [Enter]	*cena 3 será selecionada*
[3] [+] [4] [At] [50] [Enter]	*canais selecionados terão seus níveis alterados e mantidos para as cenas posteriores*
[Cue] [4] [Enter]	*cena 4 será selecionada*
[3] [+] [4] [At] [50] [CUE ONLY] [Enter]	*os níveis de intensidade dos canais selecionados serão alterados somente para a cena ativa*

• HTP vs. LTP

HTP (*hightest takes precedence*) é somente aplicado na de intensidade de canais, é o tipo de canal em que a informação mais alta (em termos de intensidade) é a que vai valer na saída do canal. Imagine a seguinte situação:

O operador gravou o canal 1 na memória 1 a 70% de intensidade, posteriormente gravou uma nova memória só que utilizando este mesmo canal a 30% de intensidade. Ao subir o *fader* correspondente a memória 1, o refletor atingirá a intensidade de 70% e ao levantar o *fader* da memória 2 nada acontecerá enquanto o *fader* da memória 1 estiver ativo. Ou seja, a intensidade de 30% da memória 2 será atingida somente quando a memória 1 for desativada.

Este é o conceito de HTP -> o nível mais alto prevalecerá!

LTP - *Latest Takes Precedence* – é aplicado a todos os parâmetros de um canal, neste tipo de canal a última informação é a que vai valer na saída, qualquer valor novo enviado para o canal irá substituir todos os valores anteriores, independentemente do nível fornecido.

No mesmo exemplo citado, se fosse com um canal LTP: o usuário acionou o primeiro sub (o canal foi a 70%) e quando aciona o segundo ***submaster***, a intensidade do canal cairá imediatamente para 30%, mesmo que o usuário não tenha abaixado o primeiro, pois a última informação é a que passa a valer.

LTP - O último nível apresentado é o que vale, independente de sua intensidade.



TELEM
Iluminação e Cenotecnia

ETC®

